

Übersicht der Unterrichtsvorhaben: Fach Sport Jgst. 8

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
1. Alternative Sportspiele				
Sportspiele und Sportspielvarianten kennenlernen	<p>Mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (MKR 1.2); Einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden (MKR 1.2) → fakultativ, auf alle UV übertragbar</p> <p>Eine Sportspielvariante (z.B. Floorball, Streetball, Beachvolleyball) bzw. ein alternatives Sportspiel (z.B. SpikeBall, Tchoukball, Baseball, Street-Racket) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung</p> <p>Bereich C: Medienwahrnehmung, -analyse, -nutzung und -sicherheit – Informationsbeschaffung und -bewertung → fakultativ, auf alle UV übertragbar</p>	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
2. Ausdauer Power				
Aerobe Ausdauerfähigkeit trainieren	<p>Vgl. MKR 1.2 → SILP-Implementierung: Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2]</p> <p>Training und Durchführung eines Langstreckenlaufs (3000m) und den gesundheitlichen Nutzen von Ausdauerläufen für die sportliche Leistungsfähigkeit beurteilen Pulsmessung, Bewusstsein von Leistungszustand</p> <p>Erste Hilfe/ Laienreanimation</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
3. Gekonnt koordiniert				
Motorische Grundfähigkeiten und Grundfertigkeiten verbessern	Vgl. MKR 1.2 → SILP-Implementierung : Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2] Durchführung von (Konditions-) /Koordinationstrainings zur Verbesserung der körperlichen Fitness.	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
4. Le Parcours				
Normengebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen	Vgl. MKR 1.2 Grundlegende Elemente des Le Parcours erlernen und in einem Parkours-Run präsentieren → SILP-Implementierung : Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2]; gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2]	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
5. Stellen und Schmettern				
Vertiefung des Volleyballspiels	Vgl. MKR 1.2 Einführung des Angriffs am Netz durch einen Steller als technische und taktische Erweiterung des Kleinfeldspiels (vom 3:3 ausgehend zur gesteigerten SpielerInnenzahl)	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
6. Let's Dance				
Tänzerische Bewegungsgestaltung	<p>Vgl. MKR 1.2 → SILP-Implementierung: Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2]; gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2]</p> <p>Partner- oder gruppenweise eine Choreographie erarbeiten, präsentieren und (in Ansätzen) bewerten</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
7. On top mit dem Flop				
Hohe Sprünge über Hindernisse	<p>Vgl. MKR 1.2 → SILP-Implementierung: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p> <p>Einführung und Erlernen des Hochsprungs (Fosbury-Flop- Technik) mit der Unterstützung digitaler Medien</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
8. Kick it like Kimmich				
Mannschaftsspiel ußball	Vgl. MKR 1.2 → SILP-Implementierung : analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; Fußball/Futsal unter Einbindung gruppen- und mannschaftstaktischer Prozesse auf technisch fortgeschrittenem Niveau angemessen spielen mit den Schwerpunkt Pass- und Schusstechniken	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

Themen & inhaltliche Schwerpunkte sind verbindlich, bei den weiteren Unterrichtsvorhaben kann es nach Unterrichtssituation zu Verlagerungen der Inhalte kommen.